



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL
DISCIPLINA: MONOGRAFIA
ÁREA: JORNALISMO

AS DIFERENTES PERCEPÇÕES NA TRANSMISSÃO DE UMA PARTIDA DE FUTEBOL DA SELEÇÃO BRASILEIRA

VANESSA AMÁBILE PROCÓPIO DE RESENDE
MATRÍCULA: 2026430-7

Junho/2006



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL
DISCIPLINA: MONOGRAFIA
ÁREA: JORNALISMO
ORIENTADOR: MARCO ANTÔNIO RAMOS VIEIRA

AS DIFERENTES PERCEPÇÕES NA TRANSMISSÃO DE UMA PARTIDA DE FUTEBOL DA SELEÇÃO BRASILEIRA

VANESSA AMÁBILE PROCÓPIO DE RESENDE

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília.

Profº. Orientador: Marco Antônio Ramos Vieira.

Brasília/DF, junho de 2006

VANESSA AMÁBILE PROCÓPIO DE RESENDE

**AS DIFERENTES PERCEPÇÕES NA TRANSMISSÃO DE
UMA PARTIDA DE FUTEBOL DA SELEÇÃO
BRASILEIRA**

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília.

Profº. Orientador: Marco Antônio Ramos Vieira.

Brasília, junho de 2006.

Banca Examinadora

Prof. Msc. Marco Antônio Ramos Vieira.
Orientador

Profª. Gisele Rodrigues
Examinador

Profº. Luiz Cláudio Ferreira
Examinador

À todas as pessoas que eu
amo e que acreditaram
no meu potencial e trabalho.

Agradeço a Deus por ter me
dado oportunidade de ter pessoas
tão maravilhosas ao meu redor, por ter me dado
condições de estudar e chegar a
um lugar que – em um país tão grande – poucos
conseguem alcançar. Agradeço à minha família,
pelo apoio, credibilidade e respeito.
Agradeço a todos que estão junto de mim,
fazendo parte de um momento super
especial na minha vida.
OBRIGADA!!!!

“Se não houver frutas
Valeu a beleza das flores
Senão houver flores
Valeu a sombra das folhas
Senão houver folhas
Valeu a intenção da semente.”

(Henfil)

Resumo

Quando se trata de transmissão de futebol, tem-se vários tipos de percepções entre os indivíduos. A narrativa, a emoção, a visão, a audição, os amigos, as pessoas que fazem parte do jogo, o olhar, as imagens são alguns dos itens que influenciam na maneira como a pessoa vai receber a mensagem. Na percepção televisiva, o indivíduo tem imagem e narração; na radiofônica, só a narração; e na presencial, só a imagem. A transmissão televisiva oferece as imagens da partida ao telespectador. Com isso, a narração acaba por ficar menos emocionante, dramática. O narrador não pode distorcer o que se vê na TV. Ele tem que narrar a realidade e ainda ter o cuidado de não ficar monótono, apenas repetindo o que já se pode ver. Na transmissão radiofônica, a narrativa é diferente. Por não contar com a imagem, o locutor tem que passar emoção aos ouvintes. Por isso, muitas vezes há a dramatização e o exagero na narração. O locutor tem que prender a atenção do ouvinte. Assim, as jogadas são narradas com emoção e “perigo”. Na percepção presencial, apesar do torcedor ter na sua frente as imagens do jogo, pode acontecer de algumas jogadas serem perdidas. Na arquibancada tem vários itens que fazem com que o indivíduo fique distraído ou não consiga ver nitidamente o que acontece em campo. As diferenças entre cada uma dessas percepções serão vistas neste trabalho.

Palavras-chave: percepções, narrativas, emoção

Sumário

1 INTRODUÇÃO	9
2 HISTÓRIA DO FUTEBOL	10
2.1 Origem do futebol	10
2.2 O futebol chega ao Brasil	13
2.3 O futebol torna-se universal	14
2.4 O negro no futebol brasileiro	17
2.5 Curiosidades do futebol	19
3 PERCEPÇÃO TELEVISIVA	21
4 PERCEPÇÃO RADIOFÔNICA	27
4.1 Narração e percepção radiofônica	28
5 PERCEPÇÃO PRESENCIAL	33
5.1 Nelson Rodrigues	36
6 PESQUISA DE CAMPO	39
CONCLUSÃO	41
REFERÊNCIAS	42

1 Introdução

A transmissão de uma partida de futebol é feita ao redor do espetáculo. Tanto no rádio quanto na TV e no estádio, os meios de comunicação usam o evento para atrair o espectador e seduzi-lo. Aproveitam o jogo para vender produtos e induzir o indivíduo a consumir. Cada meio utiliza-se de um artifício para fazer a transmissão do jogo e passar emoção, atração, entretenimento ao sujeito. A depender do meio de comunicação através do qual a pessoa assiste ao jogo, a percepção será diferente. Seja pela televisão, rádio ou no local do evento o indivíduo vai perceber, ter sentimentos, olhar o evento de uma maneira diferente.

Este trabalho visa mostrar as diferenças existentes entre três percepções: a televisiva, a radiofônica e a presencial. Cada uma tem as suas particularidades e leva o espectador a um tipo de percepção. Os níveis de emoção, o olhar limitado ou ilimitado, a construção de imagens, a riqueza de detalhes não televisionados, a socialização produzida pelo futebol e o uso da indústria cultural foram alguns dos temas abordados.

A idéia deste trabalho surgiu quando fui ao estádio para ver o jogo realizado em Brasília, em setembro de 2005, entre as seleções do Brasil e Chile nas Eliminatórias Sul-Americanas para a Copa do Mundo. Ao presenciar o evento pude perceber o quanto a transmissão televisiva foge da realidade. Pela televisão é tudo mais emocionante, bonito e agradável de se ver. Pela distância sentida por mim entre estar no estádio e assistir pela TV, pensei em dar início a esse trabalho.

Para o desenvolvimento do referido, fiz um trabalho de pesquisa, em que se analisa o poder da imagem, da palavra, o uso da Indústria Cultural, relatos de indivíduos que assistiram a jogos pela TV, pelo rádio e dentro do estádio. Além de análises teóricas, fiz uma pesquisa de campo. Entrevistei seis pessoas sobre percepção televisiva e radiofônica.

O que quero mostrar com este desenvolvimento é o disparate entre os meios de comunicação na transmissão dos jogos. Quais são os artefatos utilizados por cada um deles para atrair o indivíduo. Além dos meios de comunicação, o trabalho visa mostrar como é o olhar do sujeito que participa do evento ao vivo dentro do local da partida.

2 História do Futebol

Este capítulo é todo baseado no livro *Futebol, uma paixão nacional*, de Rubim Santos Leão de Aquino.

2.1 Origem do futebol

As origens do jogo com a bola são remotíssimas. De acordo com levantamentos feitos por historiadores e arqueólogos, no Egito e na Babilônia há notícias que dão a esses primeiros centros de civilização na Antiguidade a condição de pioneiros na prática de algo semelhante ao futebol. Informações mais precisas revelam que na China, por volta de dois mil e trezentos anos atrás, jogava-se o *tsutchu*, palavra chinesa que significa “golpe na bola com o pé”. Baixos-relevos mostram cenas desse jogo praticado desde a dinastia Han (202 a. C. – 226 d. C.).

Na Europa, durante a Idade Média, a bola rolava na cidade de Florença, na Península Italiana. Lá disputava-se o *calcio*, denominação que ainda hoje é usada pelos italianos para designar futebol. Segundo a tradição, disputou-se a primeira partida em 17 de fevereiro de 1529. Vinte e sete jogadores atuavam em cada time, com camisas brancas ou verdes. Afirma-se que a peleja foi a forma encontrada por dois grupos políticos rivais para solucionar suas diferenças políticas.

Como a violência era uma das suas características – havendo pernas, braços e dentes quebrados -, encarregou-se Giovanni di Bardi de fixar regras para a prática do *calcio*. Corria o ano de 1580 quando empurrões e pontapés passaram a ser punidos com faltas pelos 10 juízes que arbitravam a contenda. Dos 27 jogadores de cada equipe, 15 eram atacantes, cinco atuavam como médios, quatro jogavam como zagueiros avançados e três funcionavam como zagueiros recuados. Era válido usar pés e mãos para impulsionar a pelota; quando esta ultrapassava a linha existente em cada extremidade do campo, ocorria o *caccia* ou gol. Como se vê, não havia goleiros.

Em 1297, o rei Eduardo I proibiu a realização da disputa por ser uma prática muito violenta. Apesar disso, a lei não foi respeitada. Continuaram a ocorrer verdadeiras batalhas campais entre os participantes das equipes. Em 1314, o jogo foi proibido novamente pelo rei Eduardo II, que condenou “essas escaramuças ao

redor de bolas de grande tamanho, de que resultam muitos males, que Deus não permita”.

Contudo, somente no século XVIII a violência começou a diminuir na Inglaterra com a introdução do futebol nas escolas e universidades onde estudavam jovens de famílias da aristocracia. O objetivo era levar os estudantes a gastar suas energias em práticas desportivas. Por isso mesmo deveria ser disciplinado mediante regras progressivamente estabelecidas e comuns a todas as escolas. O futebol, ainda jogado com pés e mãos, tornou-se importante matéria da educação de jovens ingleses.

Foi no século XVIII – quando a Inglaterra consolidou o governo parlamentar e a Revolução Industrial, representando a vitória do capitalismo na sociedade inglesa – que começaram a ocorrer mudanças no jogo da bola.

Certas práticas esportivas dominantes eram usuais e se ligavam, de algum modo, a diretrizes relacionadas à defesa militar da Inglaterra: eram o arco e a flecha, a equitação, a esgrima e a caça. Já então os exércitos europeus dispunham de armas de fogo, o que valorizava a artilharia, e a infantaria superava a cavalaria como força de combate. Além do mais, ganhava força uma aristocracia integrada principalmente por famílias cuja riqueza provinha do dinheiro, e não mais de propriedades rurais. Os filhos dessas ricas famílias começaram a povoar as escolas.

Aos dirigentes dessa aristocracia interessava reformular a educação então dominante no país. O futebol, esporte que pressupunha companheirismo e disciplina, poderia servir a esse propósito. Para isso, no entanto, deveria ser regulamentado mediante uma organização submetida a regras fixas. Além disso, os educandos poderiam canalizar suas energias para uma prática desportiva disciplinada, o que os desviaria de atividades capazes de ameaçar a estabilidade política da sociedade capitalista inglesa.

Em 1823, na Rugby School, houve uma séria divisão entre os que defendiam regras disciplinando o jogo da bola praticado nas escolas particulares inglesas. A controvérsia girava em torno da permissão ou não de se usar pés e mãos durante as partidas. William Welbb Ellis defendia a validade do uso também das mãos, tendência que acabou prevalecendo no chamado “futebol americano”, ou “rúgbi”.

Tal prática, contudo, era rejeitada pela grande maioria dos estabelecimentos ingleses de ensino, partidários do jogo praticado apenas com os pés. Como

exceções, defendiam que o uso das mãos deveria se limitar à cobrança de laterais ou à atuação do goleiro, único habilitado a usar pés e mãos.

Havia outras dificuldades a serem superadas, entre elas, o número variado de jogadores empenhados nas disputas. Também existiam diferenças quanto às dimensões do campo onde se disputavam as partidas. Nas inúmeras escolas inglesas havia distintos regulamentos.

Segundo o pesquisador Marco André Balloussier, “acredita-se que o futebol com 11 jogadores se firmou pelo fato de as turmas de Cambridge terem dez alunos e um bedel (inspetor de classe)”. Para outros, o número 11 foi escolhido porque foram 11 os times e escolas que fixaram o código único de regras uniformizando essa prática desportiva. Foi preciso chegar ao ano de 1863 para que nascesse o chamado *football association*, o conhecido futebol atual. Nesse ano, no dia 26 de outubro, representantes de 11 clubes e escolas reuniram-se e fundaram a *Football Association*.

Pouco tempo depois, em dezembro do mesmo ano, codificou-se o futebol em apenas 14 regras, tornadas públicas em livros e cartilhas distribuídas pelo país. Dentre as regras estabelecidas, proibia-se chutar ou agarrar o adversário, fixava-se a troca de campo ao fim do primeiro tempo, a validação de um tento somente quando a bola ultrapassasse a linha do gol, a dimensão da largura e da extensão do campo, o controle das chuteiras e a padronização da bola. Apenas em 13 de maio de 1866 é que se conseguiu, realmente, a unificação das regras. Em 1877, já existiam as regras em toda a Inglaterra e em vários países do mundo.

Apesar disso, continuavam surgindo discussões durante as partidas e até conflitos a respeito da aplicação das regras. Tornou-se necessária a presença de uma autoridade para evitar esses problemas. Daí a instituição do juiz, ou árbitro, em 1868. ele, no entanto, atuava fora das quatro linhas e comunicava suas decisões aos gritos. A partir de 1875, porém, os juízes passaram a arbitrar as decisões usando um apito e depois de 1881 começaram a atuar dentro das quatro linhas. Em 1904 foi criada a Federation Internacioanl of Football Association (FIFA) que representava as entidades a ela filiadas.

Mudanças e regras foram feitas constantemente e continuam acontecendo. Atualmente, existem 17 regras, bastante fáceis de aprender, o que contribuiu para facilitar a popularização do futebol.

2.2 O Futebol chega ao Brasil

Uma das primeiras menções do jogo com a bola consta dos anais de 1746 da Câmara Municipal da cidade de São Paulo, que proibia o jogo com a bola, pois o considerava “causador de agrupamentos de vadios e de desordens”. Não existe, porém, qualquer dúvida de que os ingleses foram os primeiros a jogar bola nas praias e capinzais existentes no vasto litoral brasileiro. Segundo esparsas e sucintas informações, os jogadores eram tripulantes de navios mercantes e de guerra da marinha inglesa e essas “peladas” ocorreram possivelmente desde 1864.

Novas referências indicam a praia da Glória, na cidade do Rio de Janeiro, como local de jogos durante o ano de 1874. Quatro anos depois, tripulantes do navio inglês *Criméia* teriam disputado uma partida em um terreno baldio, no bairro de Laranjeiras, na então capital federal.

Estudiosos afirmam que, por volta de 1875, trabalhadores ingleses e brasileiros pertencentes a empresas britânicas enfrentavam-se em animadas partidas de futebol no Rio de Janeiro. Como se vê, as notícias são contraditórias e insuficientes para se considerar essas partidas como base para a prática organizada do futebol.

É praticamente consenso que o futebol foi trazido para o Brasil por Charles Miller. Nascido em São Paulo, foi estudar na Inglaterra aos nove anos. Frequentou escolas onde os jovens praticavam o futebol e se tornou destacado jogador. Em 1893, integrou uma seleção amadora do condado de Hampshire.

Ao retornar a São Paulo, em 1894, trazia em sua bagagem duas bolas de couro, camisas, chuteiras e calções. Constatando que essa modalidade de esporte era praticamente desconhecida no país, empenhou-se em divulgá-la. Ele passou a promover partidas, formar times e fundar clubes, aparecendo como o grande incentivador do futebol na capital paulista. Tornava-se assim, para muitos, o precursor do jogo no Brasil.

Algumas fontes afirmam que as primeiras partidas foram disputadas na Várzea do Carmo; outras já apontam os limites da sede do São Paulo Athletic, associação esportiva fundada em 1888 por ingleses e seus descendentes para jogar críquete. A historiografia assinala a data de 14 de abril de 1895 para a realização da primeira partida de futebol no Brasil.

Em 1898, criou-se o primeiro clube destinado à prática do futebol no Brasil. Chamava-se Associação Atlética Mackenzie College (AAMC) e ficava em São Paulo. Augusto Shaw, professor do Colégio Mackenzie, retornara dos Estados Unidos trazendo uma bola de basquetebol, esporte que pretendia estimular entre os alunos. Estes, porém, preferiam chutar a bola ao invés de jogá-la com as mãos, o que deu margem à fundação da AAMC, primeiro clube brasileiro e para brasileiros dedicado ao *futebol association*.

No ano seguinte, surgiram o Sport Club International – que reunia jogadores brasileiros e de outras nacionalidades – e o Sport Club Germânia, criado pelo alemão Hans Nobring, formado principalmente por alemães e seus descendentes. Em dezembro de 1900, foi criado o Clube Atlético Paulistano.

Esses clubes associaram-se e organizaram a Liga Paulista de Futebol, que promoveu amistosos com times e combinados estrangeiros, além de realizar campeonatos paulistas. O futebol se expandia no estado de São Paulo, multiplicando-se os clubes voltados para a nova prática esportiva.

Na virada do século XIX para o século XX o futebol ainda engatinhava. Foi ganhando adeptos, embora os clubes existissem mais voltados para o remo, o ciclismo, o críquete e outros esportes.

Mesmo assim, na cidade portuária gaúcha de Rio Grande do Norte foi fundado um clube para a prática do futebol. Chamava-se Sport Club Rio Grande e tornou-se o primeiro clube criado no Brasil com esse objetivo em 14 de julho de 1900. devido a isso, a data histórica passou a ser considerada o “Dia do Futebol”.

2.3 O futebol torna-se universal

A última década do século XIX teve como uma de suas características o crescente fortalecimento das paixões nacionalistas, sobretudo nas sociedades capitalistas centrais, que empreendiam vigorosa expansão imperialista visando conquistar os mercados mundiais. Tudo isso gerava graves rivalidades entre essas potências, dentre as quais a Inglaterra, já então senhora de vasto império colonial. Não é de se espantar que, em muitos países – inclusive rivais da sociedade inglesa - , houvesse resistências à adoção do futebol, que tinha na Inglaterra a pátria-mãe.

Mesmo assim, o futebol ganhou o mundo. Derrubando barreiras, rapidamente tornou-se uma verdadeira paixão nacional em vários países. Sua popularização

atingiu a Europa Oriental e a América Latina, e, nos estertores do século XIX e no alvorecer do século XX, quando o futebol foi admitido nas Olimpíadas de 1908, essa expansão adquiriu maior vitalidade.

Na América Latina, a rápida propagação do futebol foi facilitada pelo fato de existirem no continente comunidades de ingleses ligados a empresas e empreendimentos do capitalismo inglês. Situação semelhante ocorria em outras partes do mundo. Isso explica que, nos primeiros tempos, predominassem palavras em inglês na prática futebolística.

O primeiro jogo internacional ocorreu em 1872 entre uma equipe de Escócia e uma da Inglaterra. Em 1908, com a realização dos Jogos Olímpicos, admitiu-se a ocorrência de pelepas de futebol. Cinco países se inscreveram. Na Olimpíadas seguinte, 11 equipes européias participaram. Em 1920 os Jogos Olímpicos reuniram 14 equipes inscritas para jogar futebol. Já em 1924, 22 equipes foram participantes dos Jogos Olímpicos.

Em 1928, Jules Rimet, presidente da FIFA desde 1921, propôs aos dirigentes uruguaios que organizassem um primeiro campeonato mundial de futebol. Seria uma competição independente dos Jogos Olímpicos e reunindo apenas seleções de futebol. Surgiu então, a primeira Copa do Mundo de Futebol.

Apenas quatro países europeus participaram da Copa de 1930: França, Bélgica, Iugoslávia e Romênia. O motivo foi a crise econômica mundial de 1929 e o fato da viagem ao Uruguai demorar duas semanas, por ser feita somente via marítima. Os outros países eram americanos: Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Estados Unidos, México, Paraguai, Peru e Uruguai.

No Brasil, a partir do século XIX começaram a chegar manifestações de cientistas e políticos europeus partidários de teses que defendiam os exercícios físicos como o melhor meio de desenvolver a etnia. Dizia-se que tais práticas eram fundamentais para sociedades marcadas pela mestiçagem, como era o caso do Brasil. O mito da superioridade do homem branco tornava os europeus mais aptos do que os povos de forte miscigenação racial.

Os defensores da higiene passaram a fazer da luta em favor do desenvolvimento físico dos brasileiros uma de suas principais bandeiras. Tal cuidado estaria na base de uma educação completa e saudável, pois ela geraria no indivíduo “um robusto equilíbrio mental e físico”. O alvo principal seria a juventude e a infância.

A prática do futebol contou com o fato de serem poucas e simples as regras do jogo. Qualquer um, inclusive indivíduos dos segmentos pobres e não alfabetizados da sociedade, poderia praticá-lo facilmente segundo as regras. A situação fez com que, em pouco tempo, ele se tornasse o principal esporte praticado nas escolas elegantes da cidade.

Em 26 de junho de 1905, o jornal Gazeta de Notícias, publicado na capital federal, estampava um artigo com o título “teremos nós um novo esporte em moda?”. Era da autoria de João do Rio, pseudônimo usado pelo escritor Paulo Barreto. O trecho a seguir estava na matéria.

Não há dúvida. Há vinte anos a mocidade carioca não sentia a necessidade urgente de desenvolver os músculos. Os meninos dedicavam-se ao esporte de fazer versos maus. Eram todos poetas aos 15 anos e usavam lunetas de míope. Depois, a moda trouxe aos poucos o hábito de outras terras ... O futebol ... se preparava agora para absorver todas as atenções ... a mocidade ... fala só de goals, de chutes, em uma algaravia técnica, de que resultam palavras inteiramente novas no nosso vocabulário(AQUINO, 2002, p. 33).

Ainda que o futebol acabasse por se tornar verdadeira paixão nacional, teve de enfrentar sérias resistências. Não só das elites que procuraram mantê-lo afastado das camadas populares, como também de médicos, jornalistas, advogados, escritores e autoridades diversas que se empenharam em autênticas cruzadas contra o esporte que se popularizava.

O futebol ainda permanecia sujeito à distinção de classe, tanto que na capital federal, que já contava com a Liga Metropolitana de Foot-Balll, fundada em 1905, foi criada a Liga Suburbana de Futebol, organizada em 1907 e reunindo clubes como Sport Club Mangueira e The Bangu Athletic Club.

E tal divisão não se devia unicamente a contradições de classes. O racismo existente na sociedade brasileira também se reproduzia no futebol. Ironicamente um dos primeiros grandes ídolos nacionais era filho de uma negra com um alemão: Arthur Friedenreich.

Lima Barreto, escritor mulato, pobre e do subúrbio, opunha-se ao futebol porque o considerava uma prática racista da burguesia da Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro. As autoridades e empresários da sociedade brasileira igualmente afirmavam ser o futebol “coisa de malandros”.

Apesar disso tudo, os partidários do antijogo, acabaram tendo de se curvar à crescente popularidade do futebol. Com o tempo, essa modalidade esportiva, capaz de arrastar milhares de torcedores, com suas bandeiras e sua ruidosa alegria, passou a lotar as centenas de praças esportivas construídas em todo o Brasil.

2.4 O negro no futebol brasileiro

Grande parte dos livros de história do Brasil oculta um dos mais graves problemas da sociedade brasileira: o racismo. Este permanece encoberto, ainda que existam leis penalizando os acusados de praticarem atos racistas contra negros e outras etnias.

Houve até autores que defenderam a manutenção de um desenvolvimento separado das etnias que compõem a sociedade brasileira. O médico baiano Raymundo Nina Rodrigues (1862 – 1906), por exemplo, foi um dos mais ardentes defensores da tese segundo a qual os brancos eram superiores aos negros, mestiços e indígenas. Estas eram idéias correntes nos países centrais do capitalismo, e apresentavam como verdade científica a “teoria da superioridade da raça branca”. Desse modo, procuravam justificar a política imperialista e colonialista por eles praticada.

Não é de se estranhar que os primeiros clubes de futebol criados no Brasil tenham sido associações fechadas às quais somente tinham acesso um grupo social restrito, integrado por famílias brancas pertencentes, em sua maioria, às chamadas classes médias.

Em seus primeiros tempos no Brasil, o futebol era uma prática esportiva extremamente elitista e racista, sendo praticado exclusivamente por brancos, fossem eles ingleses ou brasileiros. Uns e outros, no entanto, não admitiam a participação de negros, mestiços e brancos pobres.

Nesses tempos, profundamente aristocráticos, em que havia muitos jovens brasileiros educados na Europa e engenheiros e técnicos ingleses no Brasil, no futebol habitualmente eram usadas palavras inglesas. As pelejas eram realizadas em campos localizados em clubes fechados, onde somente tinham acesso os associados, convidados especiais e autoridades. Os filhos de famílias ricas e as comunidades inglesas chegavam a criar altas mensalidades a fim de restringir a

possibilidade de membros das camadas populares participarem dessas aristocráticas e racistas práticas desportivas.

A discriminação chegava a assumir manifestações explícitas. Em 1907, a Liga Metropolitana de Sports Atléticos – fundada naquele ano como sucessora da Liga Metropolitana de Foot-Ball, organizada dois anos antes – enviou ofício aos clubes associados comunicando que não registraria amadores que fossem “pessoas de cor”. Essa medida racista provocou o surgimento da Liga Suburbana de Foot-Ball, integrada pelo Sport Club Mangureira, Riachuelo F. C., Sampaio F. C., Nacional F.C.. Pedregulho F.C. e Bangu A.C.

O Bangu, fundado em 1904, tinha em suas fileiras desde o ano 1905 Francisco Carregal, jogador negro. Diante da proibição da Liga de registrar “pessoas de cor” a partir de 1907, o Bangu optou por não disputar o campeonato naquela Liga.

O Botafogo, por sua vez, desde 1906 tinha em seu segundo time Paulino de Souza, um atleta negro. Diante do ofício da Liga, Alfredo Chaves, na época o único benemérito do clube, pediu a palavra em uma sessão do Conselho para protestar “contra essa medida da Liga, que constitui verdadeira seleção odiosa, contrária a todos os princípios democratas e racionais. Que a seu ver, não é motivo suficiente para eliminação do nosso meio pelo fato de um indivíduo ter a cor preta...”. Mesmo assim, Paulino acabou sendo obrigado a entrar para um clube filiado à Liga Suburbana de Foot-Ball para continuar jogando futebol.

Apesar disso tudo, pobres, negros e mulatos acabaram fascinados pelo jogo, muitas vezes assistindo aos jogos disputados pelos brancos. Já que não podiam penetrar nos fechados clubes onde os confrontos ocorriam, vibravam os lances das partidas empoleirados em telhados e árvores próximos aos campos, olhando por sobre os muros. Somente mais tarde foi criada a geral, com preços menos elevados, o que permitia a presença de elementos mais pobres.

Nas ruas e praças, começaram a haver peladas, disputadas com bolas de meia ou de borracha, uma vez que as bolas de futebol vinham da Europa e seus preços eram inacessíveis para a maioria da população. Com o passar do tempo, os negros foram conquistando o futebol.

Já em 1926, o São Cristóvão de Futebol e Regatas conquistara o campeonato carioca com uma equipe de negros, mulatos e brancos. Nesse mesmo ano, despontava no Bangu o negro Fausto dos Santos, que veio a ser conhecido pela

alcunha de “Maravilha Negra”. Santos passou por diversos clubes, inclusive no exterior, e terminou sua carreira na década de 1930, no C.R. Flamengo.

Na década de 30 havia uma safra excepcional de jogadores negros e mulatos. Como a seleção branca da Copa do Mundo de 1930 fracassara, os “cartolas” tiveram de se curvar diante da nova realidade: para a Copa Rio Branco, contra o Uruguai, em 1932, seriam convocados Leônidas e Domingos, jogadores negros.

Embora ser um jogador profissional implicasse ter uma profissão e os clubes em geral incluíssem negros e mulatos em suas equipes, o racismo não deixou de existir. Na Copa de 1958, os cartolas pressionaram o técnico Feola Barbosa para manter os brancos Joela, Mazzola e Dida, e não escalar Garrincha, Vavá e Pelé.

Mesmo no início do século XXI o racismo continua existindo na sociedade brasileira e, conseqüentemente, nos campos de futebol. Tão lamentável quanto esse preconceito discriminatório é o “embranquecimento” de inúmeros negros, que parecem se esquecer da própria cor, como ficou evidente na declaração do atacante Robson da Silva, jogador do Fluminense na década de 1950: “Eu já fui preto e sei o que é isso”.

2.5 Curiosidades do futebol

- Nas arquibancadas, os torcedores apresentavam-se vestido de ternos, chapéus e, às vezes, bengalas. Já as torcedoras, perfumadas, usavam vestidos que chegavam aos tornozelos, mangas até os pulsos, grandes e artísticos chapéus. Geralmente, portavam sombrinhas para protegê-las dos raios do sol. Como tinham o hábito de conter suas emoções, costumavam torcer em suas mãos um lencinho de algodão. Daí a palavra “torcedor”.
- Não raro, ao término da partida, os jogadores confraternizavam tomando talagadas de uísque, conhaque ou cerveja. Era uma festa social.
- No campo, os jogadores exibiam-se impecavelmente vestidos. Quase sempre tinham bigodes. Chegavam até a se desculpar quando cometiam alguma falta. A desculpa não era feita em português. No mais puro sotaque inglês, eles diziam: *I am sorry!*
- Jogador mulato do Fluminense F.C., transferido do América F.C., Carlos Alberto, querendo se passar por branco, enchia o rosto de pó-de-arroz e, com

o correr da partida, o suor escorria pelo seu rosto e o disfarce desaparecia. A torcida do América, então, não perdoava e xingava: Pó-de-Arroz! Pó-de-Arroz! Com o tempo, o Pó-de-Arroz acabou passando do jogador para o time do Fluminense. Daí o apelido do clube.

- O pagamento de gratificação a toda a equipe ou a determinados jogadores por uma vitória obtida, por um gol conquistado ou por um empate difícil ficou conhecida como “bicho”. A gratificação recebeu esse nome a partir de 1923, embora se saiba que começou em 1915 quando se adotou o costume de dar determinada importância aos jogadores da seleção carioca para que pudessem ir de táxi aos treinos. Foram os comerciantes e empresários portugueses que generalizaram o “bicho”.

3 Percepção televisiva

“A televisão é, no Brasil, o principal veículo de socialização das experiências, aquele que dá a linguagem pela qual as pessoas das mais variadas classes e grupos – com exceção, talvez, dos mais letrados – conseguem formular sentimentos e mesmo idéias. Num país em que a cultura das letras é pouco valorizada, há raros contrapesos ao poder avassalador desse meio de comunicação”, afirma Renato Janine Ribeiro, autor do ensaio *A política dos costumes*, do livro *Muito além do espetáculo* (NOVAES, 2005, p. 129).

Na transmissão televisa de um jogo de futebol da seleção brasileira há a construção de uma imagem que fica pouco distante da realidade. O jogo se torna um espetáculo a ser televisionado. As emissoras investem na produção de artifícios que seduzem e despertam emoções e sentimentos no telespectador. Comerciais anunciam a partida antes da realização do jogo, filma-se o estádio quando o jogo está prestes a começar, câmeras são posicionadas em vários ângulos para mostrar melhor as jogadas dos integrantes dos times, jogadores e equipes são apresentados, estatísticas sobre os dois times são feitas - quem ganhou mais, quem fez mais gols, quem tem mais títulos, quais os anos dos campeonatos disputados e vencidos -. Faz-se a narração da rivalidade existente entre as equipes, ocorre a elevação do patriotismo com a execução do hino nacional, as torcidas empolgadas e organizadas são filmadas, há propaganda de marcas famosas no campo e na TV, narradores tentam passar a emoção do estádio para quem está assistindo ao jogo pela TV, enfim, há uma série de elementos que fazem com que o telespectador se envolva com a transmissão. Há um interesse por parte das emissoras em produzir imagens que atraem o indivíduo e vender o espaço produzido. Querem vender produtos, jogadores, técnicos, times. As pessoas estão observando o desempenho de quem participa daquele exibicionismo de imagens. Times interessam-se pelos jogadores que se destacam, pelos técnicos que têm uma boa atuação, pessoas querem fazer parte daquela torcida que tem um time vencedor, e os telespectadores são levados a consumir os produtos expostos naquele espaço, como cerveja, refrigerante, tênis, bancos, novela ou algum outro programa da emissora que tem comercial naquele espaço.

Com interesse, as emissoras constroem uma imagem bela, agradável de se ver, sedutora. O telespectador sente gosto em ver as imagens, fica alienado a tudo

aquilo que lhe é oferecido, porém, nem sempre, se dá conta de que está sendo manipulado. As imagens a serem televisionadas são selecionadas por quem transmite o jogo. São mostradas somente imagens que interessam às emissoras, que podem ser úteis no processo de sedução do indivíduo. Segundo o escritor Anselm Jappe, autor do capítulo *O reino da contemplação passiva*, do livro já citado, a imagem é escolhida propositalmente pelos outros.

Muitas considerações, sobretudo no âmbito jornalístico, sociológico, político e em toda a chamada 'ciência da comunicação', não se interrogam nem mesmo sobre a estrutura do meio, não se põem em questão 'o que é a televisão' e tampouco arriscam um juízo. Perguntam-se somente quais são os conteúdos transmitidos, quais as análises semânticas lhes podemos dar, como satisfazer ainda melhor o público (NOVAES, 2005, págs. 256 e 257).

As emissoras usam a Indústria Cultural para manipular gostos e atitudes das pessoas, sem que, em sua maioria, elas percebam. Rodrigo Duarte, autor do capítulo *Valores e Interesses na era das imagens*, diz que a Indústria Cultural tem como principal tarefa manipular o comportamento das massas, mas de um modo que cada indivíduo acredite que sua ação é fruto de decisão pessoal, pois ela floresce principalmente nas sociedades que se crêm democráticas.

A Indústria Cultural usurpa do sujeito o procedimento do esquematismo, tendo como objetivo subtrair-lhe a chave de uma possível – e tendencialmente ameaçadora – percepção autônoma do mundo exterior (NOVAES, 2005, p.104).

As imagens atraem o telespectador. E para isso, há a construção do belo, a estetização das imagens, o poder das imagens em relação às pessoas. Além de manipular, o futebol é usado para entreter as pessoas. Desde a Antigüidade, os romanos usavam a diversão para controlar a massa. Era a política do “pão e circo”. Os políticos davam comida e diversão para que o povo, insatisfeito com os governantes, desviassem sua atenção da política para as lutas entre gladiadores. No Brasil, isso também acontece. Coincidentemente ou propositalmente, as eleições são no mesmo ano da Copa do mundo. As atenções da política são desviadas para o futebol, como forma de deixar o povo entretido e fora das decisões políticas. Na época da ditadura isso foi muito usado. Na Copa de 70 – ano em que o Brasil foi tricampeão – o país passava por um dos piores períodos do regime militar. À beira

de um colapso, o governo Médici utilizou a conquista do título para amenizar a crise política que o Brasil enfrentava. O futebol foi usado como entretenimento e desvio de atenção. As pessoas se encontravam para falar de futebol. Havia uma socialização em volta do futebol. Tal fato acontece até hoje.

A massa tem no futebol uma forma de diversão. A transmissão de uma partida de futebol da seleção brasileira pela televisão é um momento social, de encontro, de distração. As pessoas preparam suas casas, convidam familiares e amigos, encontram com os conhecidos. Segundo Anselm Jappe, “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre indivíduos, mediada por imagens” (NOVAES, 2005, p. 255). O jogo da seleção brasileira na TV é motivo para que conhecidos se reúnam. Pessoas que sequer gostam de futebol participam de reuniões que acontecem por causa do jogo. Jappe cita o conceito de sociedade do espetáculo, do autor do livro *A sociedade do espetáculo*, Guy Debord. “Trata-se de uma sociedade baseada na contemplação passiva, em que os indivíduos, em vez de viverem em primeira pessoa, olham as ações dos outros” (NOVAES, 2005, p. 255). As pessoas que assistem a um jogo de futebol da seleção acabam vivendo aquele momento. Ao entrar no espírito de diversão e torcida, têm emoções e sentimentos despertados pelo jogo. Gritam, torcem, ficam nervosos, mesmo não tendo afinidade com o esporte. Há indivíduos que assistem a jogos e se emocionam, mas que ignoram nome dos jogadores, do técnico, não entendem as regras, não têm conhecimento dos próximos jogos, da rivalidade entre o adversário. Envolvem-se com o jogo, porém, ao término da partida não têm relação alguma com o futebol. Acabam assistindo só pela socialização, para estar entre amigos. A partida acaba ficando em segundo plano.

Na percepção televisiva o indivíduo fica limitado às imagens cedidas pela televisão. Não há como ver imagens que não são filmadas pelas câmeras da TV. O telespectador fica sujeito somente ao que lhe é oferecido. Não tem como ter um olhar diferente daquilo que é televisionado. A pessoa não pode ver o jogo de um ângulo diferente, de um lugar que não seja aquele em que a câmera está. Nesse tipo de transmissão, o telespectador está alienado às imagens cedidas.

As imagens prontas amputam a pluralidade e a singularidade das visões. O telespectador não tem a visão de todos os ângulos do estádio. Ele recebe somente o que a TV decidiu mostrar. Ele não tem liberdade de visão, não pode ver tudo o que o jogo proporciona, não pode olhar para um lado que a câmera não filma. As imagens

são restritas a quem assiste ao jogo, são criadas a partir do ângulo, da posição da lente. Segundo Francis Wolf, autor do capítulo *Por trás do espetáculo: o poder das imagens*, do livro *Muito além do espetáculo*, “há homens que criam as imagens, por inteiro, um homem que escolhe seu enquadramento, suas cores, que seleciona o que vai mostrar e o que vai esconder” (NOVAES, 2005, p. 44). É isso que acontece na transmissão de um jogo de futebol. A emissora escolhe as imagens que serão passadas aos telespectadores. As câmeras são postas em lugares determinados por quem transmite o jogo. Os ângulos são escolhidos de forma que os passos dos jogadores possam ser melhor filmados. A torcida é filmada quando convém à emissora, quando quer se mostrar empolgação, organização, simpatia à alguém, ou até mesmo brigas e confusões. Por exemplo, quando o jogo é transmitido pela TV Globo, não é televisionado cartazes com frases de desrespeito ao narrador Galvão Bueno. A emissora só filma aqueles que são simpáticos com o narrador, dizendo ainda que a torcida é carinhosa.

A escolha das imagens é feita com base em interesses. Quem está vendo o jogo pela TV não vê a realidade. Só enxerga aquilo que está nas câmeras. As imagens já vêm prontas. O telespectador só observa. De acordo com citação de Régis Debray, no livro já mencionado *Muito além do espetáculo*:

Há uma subjetividade atrás da objetiva, todo um trabalho de mostrar e de seleção atrás há imagem retida entre milhares de outras possíveis e mostrada em seu lugar, um complicado jogo de fantasias, de interesse e por vezes de acasos: por que [mostrar] este país, este acontecimento [...], esta personagem em vez de outra? (NOVAES, 2005).

Assim, fica a critério da emissora, a seleção e transmissão das imagens. Porém, como diz Francis Wolf, “a câmara pode mostrar o real, mas jamais vemos a realidade” (NOVAES, 2005, p. 44).

A imagem representa alguma coisa. A transmissão televisiva de um jogo representa a partida que está acontecendo e que o indivíduo não está presente, ele está assistindo ao que está sendo realizado em outro lugar.

A imagem é então o representante, o substituto, de qualquer coisa que ela não é e que não está presente. Ela representa o que não é, ela não é o que representa. Não representamos aquilo que está presente, representamos o que está ausente, o que ainda não está, o que não está mais, o que não pode estar presente, e que se encontra então

representado: representado, quer dizer, presente na imagem (e não na realidade) e tornado presente pela imagem (NOVAES, 2005, p. 20).

Na percepção televisiva, o que o indivíduo vê é a representação, e não a realidade. Por isso, a limitação nas imagens. O telespectador não pode ver tudo que acontece no jogo que está sendo transmitido. Ele não está presente e não tem a visão de todo o estádio, de tudo o que está acontecendo lá dentro. Enxerga somente o que passa na TV, a representação da realidade da partida. A imagem reproduz certos aspectos da aparência visível. Ela tem o poder de representar o ausente (NOVAES, 2005, p. 21). Jorge Coli diz que “a palavra imagem está ligada à imitação, à cópia: nasce da vontade de reproduzir. Entre a representação e o representado, ocorrem procedimentos de identidade, já que a identificação é o objetivo” (NOVAES, 2005, p. 81).

Mesmo representando o que não está presente, a imagem tem o poder de produzir sentimentos nos receptores. Mesmo sendo uma representação, a transmissão de um jogo de futebol incita no indivíduo ação, sentimento, envolvimento e emoção.

As imagens são capazes de suscitar aos poucos quase todas as emoções e paixões humanas, positivas e negativas, todas as emoções e paixões que as coisas ou pessoas reais que elas representam poderiam suscitar: amor, ódio, desejo, crença, prazer, dor, alegria, tristeza, esperança, nostalgia, etc (NOVAES, 2005, p. 19).

O indivíduo que assiste a uma partida de futebol pela televisão tem reações estimuladas pelo jogo. Se for torcedor do time que está jogando, a pessoa irá alegrar-se ao ver o gol da sua equipe, irá sofrer ao ver o gol do adversário, irá ter prazer ao final da partida se o vencedor for o time pelo qual ele torce, irá torcer, gritar, pular, se expressar, criticar, opinar, ou seja, suas emoções serão estimuladas, confundindo a representação com a realidade. Porém, suas reações serão de acordo com as imagens que ele vê. Nada mais será visto além do que lhe é passado.

Com tudo o que é oferecido pela imagem, indivíduos acabam crendo ver a própria realidade. Segundo Wolf, as imagens estão uma vez mais abandonadas a si mesmas, a seu próprio poder de representar, e criam a ilusão fundamental de não representar, de não ser imagens fabricadas, de ser o simples reflexo, transparente,

aquilo que elas mostram, de emanar diretamente, imediatamente, daquilo que elas representam, de ser o puro produto direto da realidade.

O mais perigoso poder da imagem é fazer crer que ela não é uma imagem, fazer-se esquecer como imagem. Antes da arte, olhávamos para o ícone e acreditávamos ver o próprio deus, diretamente, sem representação. Depois da arte, olhamos para a televisão e cremos ver a própria realidade, diretamente, sem representação. A causa está ausente, o trabalho de produção da imagem não é mais visto na imagem, a imagem não pode ser vista como imagem. Diante dessas imagens ao vivo e em tempo real, atravessamos a tela, no real registrado, a representação é negada como representação (NOVAES, 2005, p. 43).

Passa-se a pensar sem se preocupar com o verdadeiro. O telespectador fica, de certo modo, cego. A maior cegueira de nossos dias é aquela que aceita permanecer naquilo que é oferecido à primeira vista, que considera a primeira visão como verdade. Essa cegueira é fatal e obscurece a multiplicidade da escolha e impede o domínio pleno dos atos dos indivíduos. A visão constitui o laço vivo entre nós e o mundo, entre nós e os outros, por isso, o olhar tem a capacidade de pôr em questão toda a realidade. A visão se faz nas pessoas por tudo aquilo que está fora delas, traz o mundo para dentro dos indivíduos (NOVAES, 2005, p. 160).

A percepção televisiva é, no entanto, fruto de imagens limitadas e escolhidas pelas emissoras. O indivíduo fica a mercê de interesses e da Indústria Cultural. O jogo é tido como forma de socialização e entretenimento. As imagens são a representação do jogo que acontece no estádio. O telespectador apenas observa, sem poder mudar o ângulo de visão, sem poder fazer alguma coisa que contribua para o jogo, sem poder participar.

4 Percepção radiofônica

Segundo Edileuza Soares (1994), a transmissão esportiva do rádio no Brasil constitui um gênero à parte. “Uma espécie de ópera sonora”. O rádio esportivo foi essencial para a transformação do futebol em esporte de massa e um importante complemento na definição do rádio como meio de comunicação de massa. A novidade dos radialistas esportivos para enfrentar a imagem da TV foi desenvolver a linguagem e acelerar a incorporação das novas tecnologias do som, reforçando o imaginário do ouvinte. Com isso, ganharam vantagem no domínio da mídia.

A percepção radiofônica é diferenciada. O indivíduo é atraído pela linguagem verbal e, em sua mente, forma imagens. Entre as características do rádio está a falta de percepção visual. “Este inconveniente dá origem à outra característica positiva: a capacidade de sugestão que exerce sobre o ouvinte, que tem que criar mentalmente a imagem visual transmitida pela imagem acústica” (PRADO, 1989, p.18). De acordo com Emílio Prado, a notícia radiofônica obriga o ouvinte a realizar um exercício de transformação das idéias transmitidas pelas imagens sonoras em imagens visuais imaginárias.

O indivíduo que escuta uma partida de futebol pelo rádio está totalmente dependente da locução do narrador para imaginar o jogo acontecendo em campo. Ao mesmo tempo em que ouve a narrativa, cria imagens em sua mente em relação ao que o narrador fala. O ouvinte localiza-se no campo conforme a narração. O campo deve ser descrito minuciosamente para que o ouvinte tenha idéia de onde está a bola e como está o jogo, formando a imagem em sua mente. A narrativa radiofônica desperta o imaginário e dá ao ouvinte essa liberdade de ver o jogo da forma que lhe interessar ou emocionar. O rádio desobriga a vista e obriga o ouvido; empenha a imaginação.

As metáforas, metonímias, hipérboles, onomatopéias, concretizadas nos bordões transformam-se em recursos estilísticos, que dão forma à narração, permitindo ao ouvinte visualizar o campo de disputa e os jogadores. Ao contrário do que se possa pensar, o rádio é um meio essencialmente visual. Os olhos constituem a imaginação do ouvinte. Assim, expressões como 'intermediária', 'quebradas da direita', entre outras indicam zonas do campo que não estão demarcadas por linhas ou círculos, mas que qualquer aficionado pelo esporte sabe a que lugares

correspondem. Esta demarcação virtual é indispensável para a compreensão da narração esportiva.

E para que o ouvinte tenha essa formação de imagens é preciso que ele já tenha presenciado ou visto aquele tipo de evento. Segundo Leonardo Sá, o som é uma sensação decorrente da percepção. Portanto, não haveria sensação sonora se não houvesse um aparato orgânico que transformasse o som em imagem mental. Imagem é a representação que a mente arquiteta e se faz referência na memória, e imaginário é o espaço no qual as imagens revelam a cultura (SÁ, 1991). Pode-se constatar que a expressão sonora dá-se em condições nas quais as imagens sonoras vivenciadas constituem uma gama de possibilidades que transitam pelo imaginário dos indivíduos e da cultura. É neste espaço que a imaginação cria imagens através da percepção visual. As imagens acústicas têm como referência a imaginação, que trabalha no espaço do imaginário. Este depende de imagens vivenciadas e são imagens sonoras que já foram experimentadas. Porém, se o que foi ouvido corresponder a algo que não foi vivenciado, o imaginário não conseguirá realizar a sugestão ou, no máximo, fará reduções e aproximações retornando aos contextos conhecidos e vivenciados.

4.1 Narração e percepção radiofônica

Na transmissão radiofônica, o locutor usa todas as possibilidades e detalhes que existem no jogo. No rádio, as emoções fortes, com efeitos de som e ritmo, predominam. O movimento dos jogadores adquire vida própria na voz do locutor esportivo, através de metáforas, hipérboles e adjetivações usadas para recriar o clima de jogo para o espectador. Durante a partida, é preciso acrescentar. Fazer a descrição literal da jogada é pouco para o ouvinte. É preciso transmitir a jogada através da emoção. Além de descrever o local, o narrador tem que usar entonação e palavras capazes de transmitir emoção ao espectador. O uso da retórica é o que vai estimular a visualização do jogo e permitir a fantasia. O locutor tem que se empenhar em passar a quem o ouve todas as emoções que estão dentro do estádio, seja da torcida, dos jogadores, do técnico. É preciso dar ao ouvinte a emoção de quem está vendo o jogo de dentro do estádio, assistindo a tudo o que acontece. No Manual de Radiojornalismo da Jovem Pan - emissora de rádio -, há um ensinamento para que o radialista transmita o que está no estádio para o ouvinte. “O ouvinte de

um evento esportivo espera uma transmissão que reflita o clima dos ginásios e campos. Cabe ao locutor e ao repórter captar esse clima e transmiti-lo com fidelidade e espontaneidade” (PORCHAT, 1993, p. 85). Para facilitar, muitas vezes, o narrador faz comparações com alguma outra coisa ou expressão.

O rádio esportivo foi e continua sendo como um teatro. Os locutores apresentam o espetáculo e o ouvinte aplaude os artistas. Tanto no teatro quanto na narração de um jogo de futebol há diversão e recreação. Na transmissão radiofônica há show, entretenimento. “Quando o rádio começou a fazer suas transmissões diretas de esporte, muitos torcedores preferiam acompanhar a narração radiofônica a ir ao campo” (SOARES, 1994). A narração realça o futebol como um espetáculo que extrapola o mero entretenimento. Estimula-se o imaginário do ouvinte.

O rádio, na voz exaltada dos locutores, dava aos jogos da época [1932] uma vibração que eles jamais tiveram, antes ou depois, com tamanha intensidade. É como se tivéssemos à beira do campo, seguindo a bola de pé em pé, porém, libertos das limitações que a realidade impõe à imaginação, e, sobretudo, sem o implacável testemunho da televisão. Não havia partida que não tivesse contornos épicos (MARQUES, 2003, p. 90).

Com a presença da TV e a transmissão televisa dos jogos de futebol, os locutores de rádio tiveram que ser mais fiéis na descrição da partida. Quando somente o rádio fazia esse tipo de cobertura, os narradores exageravam nos detalhes, dramatizavam a narrativa. Em busca de passar emoção ao ouvinte e deixá-lo atento ao jogo, os chutes a gol eram narrados sempre como ‘perto da trave’ - mesmo quando passavam longe - e as faltas eram sempre ‘perigosas’. Nelson Rodrigues define a atuação do locutor radiofônico:

O *speaker* umedece a fantasia da jogada. A bola quase derruba a bandeirinha de córner e ele uiva: - “Raspou a trave! Raspou a trave!” O ouvinte em casa, só falta subir pelas paredes como uma lagartixa profissional” (MARQUES, 2003, p. 91).

Houve a necessidade de mudança desse comportamento. Porém, a emoção não deixou de ser transmitida. O locutor esportivo, mesmo quando procura limitar-se à descrição do jogo, no processo de transcrição do visual em oral altera a realidade. “Sua preocupação pelo espetáculo o transforma em cidadão de um outro país, o País do Futebol, que sobrevive alienado dos problemas nacionais”. (SOARES,

1994). Para prender a atenção do ouvinte, a narrativa esportiva recria o objeto descrito emprestando-lhe cor, vida e simbolismo próprios do rádio, que estimulam o imaginário popular.

Os verbos, quase todos metafóricos, expressam o movimento dos jogadores, do juiz, bandeirinhas, técnico e torcida. A narração do jogo é o centro do espetáculo proporcionado pelo rádio esportivo. Para enriquecê-la os locutores investem na criação de códigos de fácil compreensão por quem tenha um conhecimento prévio de futebol (dimensões e desenho do campo, posição e formato do gol, regras do jogo). Com essa linguagem repleta de expressões muitas vezes engraçadas e redundantes, eles recriam o ambiente e os movimentos da partida, acrescentando-lhes entusiasmo e multiplicando suas emoções (SOARES, 1994).

Muitas vezes, para estabelecer uma identificação de linguagem entre o locutor e o ouvinte, esses verbos são trazidos do vocabulário popular e incorporados à narrativa. Quando o rádio se apropria dessas expressões – absorvendo seu significado ou criando um novo – e incorpora-as ao discurso da narração esportiva, ele potencializa seu efeito. Por se tratar de uma linguagem simples e de fácil acesso, pessoas de qualquer classe social têm condições de entender, absorver e se identificar com a narração. Neste caso, não há distinção de classe social. Os locutores buscam expressões criadas pelo povo e as colocam como bordões em suas transmissões, no sentido de aproximar ainda mais a narrativa do público.

Um único sentido (a audição) tende a cansar e desconcentrar. Só uma linguagem simples, que seja facilmente entendida, e ao mesmo tempo rica de variações, conseguirá manter o ouvinte interessado (PORCHAT, 1993, p. 97).

Dependendo do grau de envolvimento do ouvinte com a narração do rádio, há uma relação de afeto. Pela narração diferenciada e emotiva criada no rádio, os ouvintes desse meio acabam se apaixonando pela transmissão radiofônica. A emoção é tamanha e o detalhe do jogo é tão maior que na TV, que há pessoas que preferem ouvir a transmissão de um jogo a assistir pela televisão. Quando se ouve alguém dizer que prefere acompanhar um jogo no rádio que na televisão é preciso entender essa manifestação de afeto por esse tipo de narrativa. O envolvimento do ouvinte com o rádio é capaz de fazê-lo levar o radinho de pilhas ao estádio de

futebol para ouvir a narração enquanto presencia o jogo ou até mesmo assistir ao jogo pela TV com o rádio ao lado. É uma questão de fidelidade.

Além do locutor, os repórteres que ficam perto do campo também ajudam na narrativa. Com descrições e informações vindas de quem está mais perto do jogo, eles passam ao ouvinte a impressão de que o espectador também está presente na partida, acompanhando tudo com os olhos.

O locutor dá vida aos elementos do evento. Para atrair o ouvinte, os verbos que apenas descrevem a ação são pouco usados. Quando acontece um drible, por exemplo, o locutor não diz driblar. Ele tenta usar verbos mais emocionantes como 'enganar', 'fazer de bobo', 'meter entre as canetas', entre outros. O narrador arrisca, ainda, fazer avaliações. Ele dá sua opinião ou afirma que tal jogada poderia ser diferente. O locutor acrescenta à descrição de um ataque, a avaliação de que se o jogador tivesse cabeceado a bola, teria feito o gol.

Outra característica do rádio é a velocidade. A narração ressalta o aspecto emotivo do espetáculo misturando informação no discurso e emoção. A musicalidade e o ritmo veloz garantem uma emoção própria da narrativa e não do jogo em si. Assim, o ouvinte tem a percepção de que o jogo está em movimento, está acontecendo e possui várias jogadas. A construção de imagens na mente do espectador é influenciada pelo ritmo. O locutor se utiliza desse recurso para prender a atenção do ouvinte. Se o locutor descreve uma jogada em ritmo rápido, com a entonação diferente e voz mais alterada e utilizando várias metáforas, o ouvinte consegue identificar a emoção. Com isso, muitas vezes os locutores exageram na descrição de uma jogada.

O que não pode haver no rádio é o silêncio. Os ouvintes querem a todo momento informações sobre o que está acontecendo em campo para que possam construir as imagens em suas mentes. O silêncio em algum instante específico poderia levar à quebra da construção dessa imagem, desagradando o ouvinte. A importância de fazer com que o espectador imagine - e 'assista' - o jogo faz com que o narrador reforce todos os detalhes e jogadas e ainda compartilhe comentários. Assim, é preciso velocidade, agilidade, emoção, perigo, entonações. Não pode haver espaço durante a partida. Por ser tão agitado, o jogo pelo rádio é mais emocionante do que pela televisão.

Na transmissão radiofônica, não há *replay*. O ouvinte já idealizou o lance, já tirou suas conclusões. Não dá para descrever toda a jogada novamente e também

não há tempo para isso. O jogo não pára e há sempre coisas novas a serem ditas. É esse imediatismo que caracteriza o rádio e faz com que a percepção radiofônica seja tão emotiva, forte, única.

O Manual de Radiojornalismo da Jovem Pan faz citação à musicalidade da transmissão. “A transmissão esportiva possui musicalidade inerente ao ritmo dos atletas dos campos e quadras. Esta musicalidade é meio de informação e estimula o ouvinte” (PORCHAT, 1993, p. 85).

5 Percepção presencial

A percepção presencial é uma experiência única do indivíduo. Nenhuma das outras duas percepções já relatadas poderá dar ao torcedor o que esta percepção oferece. A presença dentro de um estádio possui uma riqueza de detalhes extra-campo e dá ao sujeito uma leitura única do evento.

Quando o indivíduo participa de uma partida de futebol, há uma singularidade do olhar. Ele vai construir o evento da maneira dele, vai ter experiências diferentes de uma outra pessoa que também está lá, vai ter um ângulo somente seu. A presença no jogo tem um caráter insubstituível. Cada torcedor relata o jogo de uma maneira, com suas particularidades. Cada um vê de um ângulo, tem sentimentos diferentes, percebe coisas que o outro não vê.

Quanto ao jogo em si, os detalhes são escassos em relação à TV e ao rádio. A depender do local que o indivíduo estiver, não dá para ver nitidamente os jogadores, não é possível identificar quem é quem, não se pode ver se um jogador bateu no outro, se ocorreu mesmo a falta, o indivíduo tem um olhar amplo em determinados aspectos, porém, reduzido de detalhes e imagens do jogo. No estádio não há o *replay*, se não viu, não vê mais. Tem que se ter bastante atenção. No entanto, quando se está na torcida há muitas coisas que interferem na visão do jogo. Há gente a passar na frente do espectador, há vendedores de bebidas e comidas que atrapalham a visão, há gente que empurra o indivíduo e lhe tira a atenção. O jogo acaba não sendo visto por inteiro. Na transmissão televisiva, a imagem do jogo é bem melhor. Com a câmera das emissoras é possível dar um *zoom* e ver de perto a partida. Dá para identificar e ver os jogadores, analisar se a falta foi cometida, ver se o jogador estava impedido. A TV possui muitas alternativas e tecnologias para que o telespectador possa ver melhor o jogo. Porém, suas imagens são produzidas. O telespectador assiste somente ao que a emissora transmite. Na percepção presencial o olhar é ilimitado.

Na arquibancada, há acontecimentos extra-campo. A riqueza de detalhes é muito grande. O indivíduo percebe inúmeras coisas que não podem ser transmitidas, que não se mostram na TV ou narram no rádio. Quando se está no estádio, o sujeito acaba se distraindo com as coisas que acontecem ao seu redor.

A presença no jogo faz com que a pessoa construa um olhar único. Cada um olha e percebe coisas diferentes. O indivíduo presta atenção nas pessoas que estão

perto, sente o cheiro de alguma comida, pisa em um chiclete que estava no chão, ouve palavrões, vai ao banheiro, sai para comprar comida ou bebida, conversa com pessoas que nem conhece, comenta sobre o jogo, os jogadores, as faltas duvidosas, os impedimentos, os técnicos. A percepção é individual. São tantos os fatores que distraem o sujeito que às vezes, o gol – parte mais esperada do jogo – acaba nem sendo visto.

A interação entre as pessoas, todavia, é grande. Quando sai o gol, pessoas que nem se conhecem comemoram juntos e conversam durante o jogo. Falam sobre as jogadas, os jogadores, as possibilidades de gols perdidos, o técnico. É como se os indivíduos se conhecessem, fossem amigos. Durante a partida, se constrói um tipo de amizade. As pessoas se interagem e conversam sobre futebol. Durante os mais de 90 minutos, os sujeitos se tornam colegas. As pessoas se sentem à vontade para falar mal do time, compartilham palavrões, opiniões e emoções. Porém, após o jogo, cada uma segue seu caminho e nunca mais se vêem. Ocorre uma interação momentânea.

Quando se faz parte do evento, corre-se o risco de deparar-se com a explosão da torcida. Sentimentos são extravasados, o torcedor vai ao delírio quando a seleção brasileira faz um gol e ganha a partida. A emoção em ver o seu país sendo representado toma conta dos torcedores. O patriotismo é exaltado na hora em que o Hino Nacional toca. Naquele momento os indivíduos se sentem brasileiros e orgulhosos em ver o Brasil sendo representado naquele campo. A emoção é exposta.

Quando entramos na quadra tive ainda mais êxtase de emoção. (...) começamos a cantar o Hino Nacional e tive uma emoção muito forte: ouvir o hino de seu país ser tocado diante de mais de 17 mil pessoas e poder fazer parte desse momento único, isso para mim foi maravilhoso. Era chegado o momento que tanto eu esperava (PETILLO, 2005, p. 32).

A torcida entra em um clima coletivo. É um momento de socialização, de interação. O que acontece em campo acaba ficando em segundo plano e os detalhes são explorados pelos torcedores.

Lembro do abraço que meu pai me deu. Naquele momento, o campo sumiu. Todo mundo levantou na minha frente e o meu pai teve que me carregar no colo. Ainda bem que ele fez isso, não vou mais esquecer aquela festa. Aquela gritaria. Aquela histeria (PETILLO, 2005, p. 32).

No caso dos jogos da seleção brasileira que acontecem no Brasil, o ambiente é familiar. Por ser uma partida de praticamente um só time – o do Brasil – não há brigas, confusões, situações perigosas. Os pais levam os filhos ao estádio como se fosse um passeio de domingo. Famílias comparecem ao local para participar do evento. As crianças vêem o time e jogadores como heróis. É um espetáculo.

Eu teria 10 anos, por aí. (...) os times entraram em campo. (...) os jogadores eram super-homens. Tinham músculos, uniformes, jeito e missão de heróis. Eram uma espécie superior aos demais seres humanos que se acotovelavam nas arquibancadas. Os jogadores não sentiam frio, tinham outro ritmo, outras habilidades. (PETILLO, 2005, p. 12).

A pessoa que está presente tem uma percepção diferente de quem está de fora do campo. A comemoração da torcida, o olhar que cruza com alguém que está perto, o clima que envolve as pessoas, o céu, a lua, o sol, o cheiro, as ocasiões desagradáveis, como não ver algumas jogadas, ter gente atrapalhando, calor, cheiro ruim dos outros, muita gente empurrando um ao outro. Tudo que envolve e que está dentro do estádio pode ser percebido por quem está presente. A seguir relato de um espectador que presenciou uma partida de futebol. O relato é rico em detalhes, consequência da percepção presencial:

Era uma tarde gélida de junho. Inverno gaúcho em Santa Maria da Boca do Monte. O minuano lambia os ossos da gente. Todo mundo buscava os raios pálidos de sol que já começavam a minguar na meia tarde. (...) Entramos e ficamos atrás do gol, embaixo de um enorme umbu, sob a sua enorme sombra glacial. (PETILLO, 2005, p. 11).

Porém, cada indivíduo enxerga de maneira diferente. Um se distrai com o vendedor de pipoca, o outro com a falta que foi cometida. Ao fim do jogo, cada um terá construído uma imagem diferente da partida. Por isso, a singularidade do olhar torna a percepção presencial única, insubstituível. Cad um constrói o jogo a partir da sua memória, da sua vivência.

Participar de um jogo no estádio não pode ser confundido com assistir um jogo ao vivo pela TV. Dentro do local que acontece a partida, o olhar do espectador é ilimitado. Dentro do estádio, a visão passa a ser mais poética, mais sutil. O indivíduo passa a perceber pequenos detalhes que não são transmitidos, como algo

que esteja escrito na parede, no chão, a roupa de alguém, as câmeras das emissoras de TV. Quando a percepção é televisiva ou radiofônica, o sujeito fica limitado às imagens produzidas pelas emissoras e o som do rádio. Na percepção presencial o olhar é ilimitado. A pessoa faz o seu ângulo e assiste da maneira e do lugar que quiser. Fica em sua memória coisas que ele só poderia ter visto dentro do estádio. Por seu olhar sem limites e sem cortes, o indivíduo que está presente vê o que acontece sem censura.

(...) nestas imagens, há algo que nem o filme da Fifa viu, nenhuma televisão mostrou... [Brasil x Holanda, 1994] Lembra que o Bebeto pega o Romário no colo? Lembrou... Só que aí a TV corta e entra a minha recordação principal: Bebeto vai apertando a bunda do baixinho até o meio-campo. Ta lá, guardada no arquivo, para não esquecer nunca mais (PETILLO, 2005, p. 124).

5.1 Nelson Rodrigues

Nascido no Recife em 1912, Nelson Falcão Rodrigues começou sua carreira de jornalista logo aos treze anos, já no Rio de Janeiro, numa trajetória sempre ligada aos destinos da família e à atuação do irmão Mário Filho. Após a morte do patriarca, Mário Rodrigues, e com o fim do jornal da família em 1930 (o irreverente e sensacionalista *Crítica*), é Mário Filho que irá amparar os demais irmãos, fazendo uso de suas importantes relações na imprensa carioca e arranjando-lhes emprego nos jornais em que trabalhava. Em sua biografia de Nelson Rodrigues, Ruy Castro (1992, p. 111 e seguintes) reserva várias páginas à dedicação de Mário Filho, devido à importância da atuação deste para o trabalho de Nelson na imprensa esportiva. Nelson Rodrigues escreveu inúmeras crônicas de futebol a partir da década de 1940 e até o ano de sua morte, em 1980. Desde 1955 ele passou a cultivar diariamente esse “gênero”, primeiramente no *Jornal dos Sports* (até 1966) e, mais tarde, a partir de 1962, em *O Globo*. Na década de 1950, ele também manteve uma produção regular na *Manchete Esportiva*, revista semanal publicada de 1955 a 1959. Devido aos problemas de saúde pelos quais Nelson passou ao longo de toda a sua vida, há diversas oportunidades em que seus textos deixaram de ser publicados nos veículos para os quais trabalhava (MARQUES, 2003, p. 16).

É difícil acreditar que o melhor cronista do maior espetáculo público brasileiro era quase cego. Parece uma lenda, sei, mas tudo indica que é a

mais pura verdade. Apesar de uma fortíssima miopia, Nelson Rodrigues ia regularmente ao estádio e, durante décadas, escrevia como ninguém sobre o futebol do país. Não se sabe direito o que ele enxergava nos campos de futebol mas o resultado literário era claro e inigualável. Na crônica esportiva, Nelson correu em faixa própria (MARQUES, 2003, p. 11).

Apesar de sua parcial cegueira, Nelson descrevia as partidas de futebol como se tivesse visto nitidamente tudo que se passava em campo. Suas crônicas faziam as vozes de “olhos” para quem as lia. A presença de Nelson no estádio era fundamental para a produção de suas crônicas. Ao sentir e ouvir as emoções da torcida, ele conseguia descrever o que havia acontecido. O olhar de Nelson era o que fazia a diferença. Sem enxergar, ele podia perceber e olhar a partida de futebol. A percepção que ele tinha ao estar no estádio, fazia com que ele pudesse descrever as jogadas, as emoções, os acontecimentos. Sem enxergar, ele “olhava” o jogo.

Sempre havia alguém ao seu lado para falar-lhe o que se passava. Com isso – misturando sua imaginação e a presença no estádio – ele conseguia saber exatamente o que acontecera. Ruy Castro fala sobre essa percepção de Nelson:

[Nelson] Via vultos correndo pelo campo e só fazia uma idéia do que estava acontecendo porque as torcidas têm um código coletivo, de uhs e ohs, além dos gritos de gol. Impressionante é que isso nunca o tenha impedido de ir ao futebol e, durante muitos anos, escrever e falar sobre ele. (Mas sempre tomando a precaução de ter alguém ao seu lado para “irradiar-lhe” o jogo.) (MARQUES, 2003, p. 87).

Nelson Rodrigues conseguia passar aos seus leitores a percepção presencial. Em suas crônicas, escrevia como se estivesse narrando no rádio uma partida de futebol. A riqueza de detalhes e a emoção que tinha os textos era consequência da presença no estádio. Embora tivesse apenas 30% da visão, Nelson Rodrigues era capaz de olhar a partida. Ele foi um ótimo exemplo de percepção presencial – a qual é rica em detalhes, emoções, metáforas, interação com a torcida.

Em seus textos, Nelson sabia que não podia ser objetivo e descrever literalmente as jogadas. Em sua imaginação e percepção, ele dramatizava e fazia metáforas para narrar o que havia “visto”. Segundo José Carlos Marques, a narrativa do jogo, da partida, reveste-se da mesma forma de alta imprecisão e fantasia. A criação imagética está assim diretamente relacionada com o ofício do cronista. “Busco em Nelson Rodrigues a ilustração para essa natureza imagética que deve englobar o relato das competições futebolísticas” (MARQUES, 2003, p. 57).

Nelson afirma que um cronista apaixonado havia de retocar o fato, transfigurá-lo, dramatizá-lo.

Vejam vocês o que dá a mania de justiça e da objetividade! Um cronista apaixonado havia de retocar o fato, transfigurá-lo, dramatizá-lo. Daria à estúpida e chata realidade um sopro de fantasia. Em vez disso, os rapazes cingiram-se a uma veracidade parva e abjeta. ora, o jornalista que tem o culto do fato é profissional mente fracassado. Sim, amigos, o fato em si mesmo vale pouco ou nada. O que lhe dá autoridade é o acréscimo da imaginação (MARQUES, 2003, p. 57).

6 Pesquisa de campo

Para elaborar este capítulo, realizou-se uma pesquisa com seis pessoas sobre as suas percepções durante a narrativa do jogo de futebol da seleção brasileira contra a seleção chilena, ocorrido em 2005, em Brasília, valendo as Eliminatórias Sul-Americanas para a Copa do Mundo. Formei dois grupos de três pessoas cada. Cada grupo teve uma percepção diferente. Para um grupo eu coloquei o jogo na TV e para o outro a locução no rádio.

Cada integrante respondeu a um questionário composto de seis perguntas. As perguntas eram diferentes entre os grupos. Ao analisar as respostas pode-se constatar o que foi discorrido no trabalho. Para a percepção radiofônica, as três pessoas afirmaram construir imagens mentais ao ouvir a narração. Além disso, afirmaram também sentir falta das imagens televisivas, pois ficavam curiosas e ansiosas para ver tudo aquilo que imaginaram em suas cabeças. Ao responder a quais fatores atribuiriam a formação das imagens, duas responderam à emoção da voz do narrador e uma à combinação da voz com o uso do vocabulário específico daquela narrativa.

Na narração televisiva, todas responderam que já tinham acompanhado algum jogo pelo rádio e afirmaram que a diferença entre o rádio e a TV está na expectativa, emoção, nervosismo, dúvidas que ocorrem na percepção radiofônica. Elas afirmaram ser no rádio mais emocionante, porém, com certa distorção da narração do locutor em relação às imagens. As imagens votadas como mais marcantes durante o jogo foram os gols, pelos sentimentos despertados.

Os dois grupos responderam à uma mesma pergunta: o que tem mais poder: a imagem ou a palavra? Em sua maioria, votou-se que os dois têm sua importância, sendo necessário a presença dos dois em uma partida de futebol. Duas pessoas afirmaram assistir os jogos pela TV com o volume mudo, ouvindo a narração pelo rádio.

As perguntas aplicadas foram:

- **Percepção Radiofônica:**

1. Quais foram os momentos mais marcantes desse jogo? Descreva-os.
2. Cite 5 palavras que você reteve da narrativa radiofônica.
3. Ao ouvir a narrativa radiofônica, você constrói imagens mentais inspiradas por essas palavras?
4. A quais fatores você atribuiria a formação dessas imagens: emoção da voz do narrador, o uso de vocabulário específico ou uma combinação de ambos?
5. Você sentiu falta das imagens televisivas? Por que?
6. Para você, o que tem mais poder: a imagem ou a palavra? Justifique.

- **Percepção Televisiva:**

1. Você já ouviu partidas de futebol pelo rádio? Em caso positivo, qual a diferença entre essas experiências sensoriais?
2. Qual o papel da narração televisiva nos jogos televisionados? A narrativa acrescenta ao que se vê, meramente comenta ou pode mesmo desviar ou distorcer a significação da textualidade verbal?
3. Qual o seu entendimento desse tipo de narrativa?
4. Quais imagens mais marcaram esse jogo? Por que?
5. Quais sensações você sentiu enquanto acompanhava essas imagens?
6. Para você, o que tem mais poder: a imagem ou a palavra? Justifique.

Conclusão

Pôde-se observar neste trabalho que a transmissão futebolística ocorre de diversas maneiras. O indivíduo pode ter percepções diferenciadas de um mesmo jogo de futebol. Dependendo do meio pelo qual a mensagem é transmitida, as sensações, visões, imagens, narrações, podem ser distintas. Este trabalho analisou três tipos de percepções: a televisiva, a radiofônica e a presencial. Em cada uma delas, a leitura do evento varia.

Na percepção televisiva, o trabalho mostra o poder da imagem em relação aos indivíduos, como as emissoras de TV produzem uma imagem de forma a seduzir o telespectador. Quanto à narração, é menos eufórica em relação à narração do rádio. Por ter o aparato da imagem, os locutores de TV acabam detalhando menos o jogo.

Na percepção radiofônica, foi mostrado que, pela falta de imagem, o locutor se preocupa mais com a narração. Por ser a palavra a única forma de atrair o ouvinte, o narrador se empenha em dar emoção, dramatização, em enriquecer a descrição das jogadas. A narração radiofônica é a que tem mais emoção.

Já na percepção presencial o indivíduo tem uma experiência única, insubstituível. O olhar é ilimitado. O sujeito não está preso às imagens cedidas pelas emissoras. Ele pode olhar tudo que está dentro do estádio, não só o jogo. Ele percebe coisas que não são televisionadas, como o cheiro de uma comida, alguém que está na torcida e que cruza o seu olhar, o vendedor de bebidas que atrapalha a visão, entre outros.

A conclusão desse desenvolvimento é de que, a respeito de um mesmo evento, as percepções de um jogo da seleção brasileira podem ser percebidas de diversas maneiras.

Bibliografia

ALVES, Rubem. *O futebol levado a riso*. Campinas: Verus, 2006

AQUINO, Rubim Santos Leão de. *Futebol, uma paixão nacional*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002

COELHO, Teixeira. *O que é indústria cultural*. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1980

FERRARETTO, Luiz Artur. *Rádio: o veículo, a história e a técnica*. 2. ed. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 2001

FILHO, Mário. *O negro no futebol brasileiro*. 4. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2003

MARQUES, José Carlos. *O futebol em Nelson Rodrigues*. 1. ed. São Paulo: Educ/Fapesp, 2003

MURRAY, Bill. *Uma História do Futebol*. São Paulo: Hedra, 2000

NOVAES, Adauto (Org.). *Muito além do espetáculo*. São Paulo: Senac São Paulo, 2005

PETILLO, Alexandre (Org.). *Meu jogo inesquecível*. Goiânia: Contato Comunicação, 2005

PORCHAT, Maria Elisa. *Manual de Radiojornalismo Jovem Pan*. 3. ed. São Paulo: Ática, 1993

PRADO, Emilio. *Estrutura da informação radiofônica*. 4. ed. São Paulo: Summus, 1989

SÁ, Leonardo. O sentido do som. In NOVAES, Adauto (org.) *Rede Imaginária: Televisão e democracia*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991

SOARES, Edileuza. *Bola no ar*. São Paulo: Summus, 1994

WWW: PIRES, Fabiana Ribeiro. Bola em jogo. Disponível em <<http://cidadedofutebol.uol.com.br/site/vip/materias/vermaterias.aspx?idm=1849>>. Acesso em 2 de abril de 2006